PlayStation
TOBAL 2
トバル２
TM

第99回大会、いよいよ迫る!!

トバル星にて開催されたウダン皇帝主催の闘技大会『トバルNo.1』は、第98回大会を終えた。並いる8人の強力な格闘家を倒し、見事スーパートバルマンの称号を手に入れたのは、カッツ財団の御曹司グリン・カッツであった。が、しかし、そのグリンでさえもウダン皇帝を倒すことはできなかった。グリンを始め、8人の格闘家たちはこの結果に屈辱を感じる。そして2049年、第99回大会が開かれることになった。予選を勝ち進み、選抜されたメンバーは、第98回大会に出場した8人。そして、新しい顔ぶれも勝ち残っていた。
それぞれの思惑を胸に、総勢10人が第99回『トバルNo.1』へ出場する。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応

SLPM 86033

CONTENTS

●ゲームの始め方とモードの説明 …… 4
●ゲーム画面の見方とルール …… 9
●基本操作方法解説 …… 11
●キャラクター紹介 …… 19
●クエストモード解説 …… 43

※画面写真は実際の製品版と異なる場合があります。ご了承ください。

ゲームの始め方とモードの説明

このゲームは1～2人で遊べるさまざまなモードが入っています。モードにより遊び方が異なりますので、各モードの特徴をつかんでからゲームを始めましょう。

SLPM 86033

ゲームの始め方

プレイステーション本体のオープンボタンを押し、ホルダーをあけます。「トバル2」CD-ROMを正しくセットし、ホルダーをしめましょう。次にコントローラが正しく本体に差し込んであることを確認してから、プレイステーション本体の電源をいれます。これでデモ画面が始まれば準備完了です。

モードの説明

デモ画面が表示されているときにスタートボタンを押すと、タイトル画面になります。方向キーの上下でモードを選択し、スタートボタンか○ボタンで決定しましょう。オプションモード以外で選択すると、キャラクター選択画面に変わります。使用したいキャラクターを方向キーの左右で選び、○ボタンで決定します。**R2ボタンとセレクトボタンを同時に押して決定すると、クエストモードで育てたキャラクターをロードし、各モードで使用可能になります。**

■タイトル画面

■キャラクター選択画面

トーナメントモード

コンピューターを相手に戦うモードです。コンピューターの操作するキャラクターを順番に倒し、次のステージを目指しましょう。

[乱入対戦について]

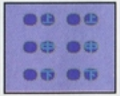
トーナメントモードをプレイ中にもう一つのコントローラのスタートボタンを押すと、1P対2Pの対戦になります。参加した方のプレイヤーはキャラクターを選択してください。

VSモード

1P対2Pの対戦のみが楽しめるモードです。キャラクター選択画面で両者のキャラクターを選び、対戦します。試合が終わるたびにコンティニュー画面になります。このときセレクトボタンを押せばキャラクター選択画面に戻ります。スタートボタンを押すと、使用キャラクターが変わらずに再び試合が始まります。

プラクティスモード

キャラクターの移動や攻撃などを練習するモードです。画面情報を参考に、各技のダメージ量やヒット数などを把握しましょう。スタートボタンを押すとウインドウが開き、各種設定が可能になります。設定項目の内容は下記をご覧ください。



※画面右に表示される表は、技を出した後、次にどの技を連携技として出せるか表したものです。技を出した直後に、表中で光った箇所のボタンを押せば連携技が成立します。

プレイヤー／コンピュータ

操作をするコントローラの振り分け、コンピュータ側キャラクターのとる行動の設定ができます。

コントローラデータ

画面下部のコントローラデータ表示をなくします。

ステータス

画面左上の技のステータス表示をなくします。

コマ送り

キャラクターの動きを遅くすることができます。

投げ抜けの練習

相手の投げ技を抜ける、投げ抜けを練習できます。決定すると、画面上部に投げ技の名前が表示されます。△ボタンと×ボタンで投げ技を選び、○ボタンで決定しましょう。コンピュータ側キャラクターが自動的にその投げ技を仕掛けてきますので、何度でも投げ抜けの練習ができます。

SLPM 86033

オプションモード

このモードでは、ゲーム中の各種設定を変更することができます。方向キーの上下で項目の選択、左右で設定の変更、○ボタンで決定です。設定項目の内容は下記をご覧ください。
(この解説書ではすべての項目を初期設定として解説しています)

[ゲームの設定]

コンピュータの強さ

コンピューター側キャラクターの強さを変更します。

1試合のセット数

1試合を勝ち抜くのに必要なセット数を変更します。

試合時間

1試合の制限時間を変更します。

体力の回復

1セット終わるごとにキャラクターの体力がどの程度回復するかを変更します。

サウンド

スピーカー出力をステレオかモノラルか変更します。

[ボタン設定]

ボタン配置を変更します。あらかじめいくつかのパターンを用意してありますが、フリーセッティングを選べばすべて自分で変更できます。そのさいは、変更したいボタンを押しながら方向キーでボタン内容の変更です。スタートボタンでオプション選択画面に戻ります。

[メモリーカード]

各種データのセーブ、ロードができます。メモリーカードは差込口1でのみ使用可能です。

[リプレイ]

オートセーブの変更、セーブした試合の観賞ができます。オートセーブをオンにすれば、毎試合後にその試合をセーブするかどうか表示されます。セーブした試合は、同じくこの項目で名前をつけるなどの設定ができます。

[アナログコントローラについて]

このゲームはアナログコントローラに対応しています。使用するさいは本体とアナログコントローラを接続し、スティックがニュートラル状態になっていることを確認してからコントローラのアナログモードスイッチを押してください。バイブレーション機能はスイッチをいれるとONになっていますが、×ボタンを押しながらスイッチを押すことでOFFになります。
なお、アナログコントローラ使用時は独自の操作法が L3ボタン＋中、L3ボタン(離して発射)となります。

クエストモード

トーナメントモード、VSモードと異なり、地下深くのダンジョンを冒険するモードです。次々と現れるモンスターやトラップをくぐり抜けて、謎を解き明かしてください。ロールプレイングゲームと同じようにアイテム、経験値も存在しますので、より戦略的なゲームが楽しめるでしょう。このモードのみキャラクターの操作方法が若干異なりますので、詳しい解説は43ページ以降をご覧ください。

ゲーム画面の見方とルール

トーナメントモード・VSモードで遊ぶ場合のゲーム画面の見方とルールを解説します。

ゲーム画面の見方

1人プレイ時は、スタートボタンを押したコントローラが1Pなら画面左上、2Pなら画面右上が自分のキャラクターのデータになり、反対側がコンピューターキャラクターのデータになります。

① 制限時間

1セットの制限時間を表示しています。徐々に減っていき、0になった時点で1セット終了です。

② 1P体力ゲージ／キャラクター名

1P側キャラクターの残り体力を表しています。ダメージを受けるごとに減っていき、なくなると負けになります。キャラクター名は1Pのものを表示しています。

③ 2P体力ゲージ／キャラクター名

2P側キャラクターの残り体力を表しています。ダメージを受けるごとに減っていき、なくなると負けになります。キャラクター名は2Pのものを表示しています。

④ 総試合経過時間

最初の試合を開始してから、現在までにかかった時間を表示しています。（1P対2P対戦時には表示されません。）

⑤ 現在のステージ数

現在の試合が何試合目かを表示しています。（1P対2P対戦時には表示されません。）

⑥ 各収得セット数

それぞれのキャラクターが収得したセット数だけ、マークが赤く点灯します。

ルール

闘技大会にはいくつかのルールがあります。しかし目的は、相手を倒すかリングアウトさせることだけです。決められたルールに従い、なみいる強敵をはねのけて大会を勝ち抜いていきましょう。また、1P対2P対戦時にも同じルールが適用されます。

勝利条件

- ●相手の体力を先に0にした方、または制限時間が0になった時点で体力が多い方を勝ちとします。
- ●キャラクターがリング外に落下した場合、残り体力に関係なく落下した方の負けとなります。
- ●制限時間が0になった時点で両者の体力が同じ、もしくは同時に体力が0になった場合、引き分けとなり両者とも1セット取得したことになります。それまでの取得セット数が同じで、最終セットを引き分けた場合は、サドンデスモードとなり、もう1セット戦います。（※サドンデスモードでは技のスピードが速くなります）
- ●試合は3セット行い、先に2セット勝った方が勝者となります。

［ゲームオーバー／コンティニュー］

トーナメントモードでコンピューターの操るキャラクターに負けると、ゲームオーバーです。このとき表示されるカウント以内にスタートボタンを押せば、同じキャラクターで再び試合をします。VSモード時のみセレクトボタンを押せば、キャラクターを選択し直してのコンティニューになります。

SLPM 86033

基本操作方法解説

キャラクターの基本となる操作方法を紹介します。各キャラクター固有の技については19ページ以降をご覧ください。

コントローラの見方

※ボタン配置は初期設定のものです。また、クエストモード時は若干操作が異なります。46ページ以降をご覧ください。

コマンド表記の見方

ここからは、その動作に必要な方向キーとボタンの操作を下記の記号で表します。なお、コマンドは基本的にキャラクターが右向き時のものです。

▷	矢印の方向に方向キーを短く押す	Ⓣ(下)	下段攻撃ボタン（×）を押す
▶	矢印の方向に方向キーを長く押す	ジャンプ	ジャンプボタン（L1 or L2）を押す
(上)	上段攻撃ボタン（△）を押す	Ⓖ	ガードボタン（R1 or R2）を押す
(中)	中段攻撃ボタン（□）を押す	＋	同時に押す

移動について

キャラクターの向きに関わらず、方向キーを押した方向に移動します。基本的に360°へ移動可能です。

特殊移動

方向キーを連続で押すなどの操作で可能になる、移動方法を紹介します。

ダッシュ	▷▷	短い距離を素早く移動（全方向に可能）
走る	▷▶	長い距離を素早く移動（方向によってはステップを踏みながら移動）
ジャンプ	ジャンプ	長く押すと大きくジャンプし短く押すと小さくジャンプ
走ってジャンプ	▷▶ ジャンプ	通常よりも高い位置までジャンプ

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

攻撃について

ここでは全キャラクター共通の攻撃方法を紹介します。その攻撃がパンチかキックかは各キャラクターにより異なります。

上段攻撃 ㊤	中段攻撃 ㊥	下段攻撃 ㊦
相手の体の上部を狙った攻撃	相手の体の中部を狙った攻撃	相手の体の下部を狙った攻撃

特殊攻撃

複数のボタンを押すことによって可能な、全キャラクター共通の攻撃方法です。

強上段攻撃	(◁or▷)+㊤+Ⓖ	相手に与えるダメージの大きい上段攻撃
強中段攻撃	◁or▷ +㊥+Ⓖ	相手に与えるダメージの大きい中段攻撃
強下段攻撃	(◁or▷)+㊦+Ⓖ	相手に与えるダメージの大きい下段攻撃
ジャンプ攻撃	ジャンプ㊤or㊥or㊦	ジャンプ中に出る攻撃
ダウン攻撃	ジャンプ + ㊦	ダウンしている相手にも当たる攻撃

※特殊攻撃の性質はキャラクターにより異なります。

奥義

各キャラクターは、他の攻撃とは大きく性質が異なる一撃必殺の技を持っています。ここではその奥義を紹介します。

◁ + ㊥ ◀(離して発射)

奥義のコマンドは全キャラクター共通です。最後に入力した方向キーを押し続けてため、離して発射です。ためた時間に比例して威力が上がりますが、そのぶん自分の体力が減っていきます。ためている途中で自分の体力が0になった場合は、自動的に発射されます。相手は奥義をガードで防ぐことはできません。

[特徴]

- ガード不可
- ボタンを押し続ければ攻撃力が上がるが、その分自分の体力も減少していく。

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

ジャストフレームシステム

攻撃ボタンを連続でタイミングよく押すことにより、通常より攻撃力の高い技や、素早い技を出すことができます。

上段から中段など連続で出る固有技の中には、コマンドの最後のボタンを押すタイミングにより、技の性質が変化するものがあります。また、通常では上段、上段、中段で終わる固有技でも、タイミングよく下段攻撃ボタンを押すことにより、さらに下段攻撃が連続で出るなどのものもあります。どちらも成功した場合は技が黄色の光を放ちますので、いろいろな固有技で試してみましょう。

つかみについて

下のコマンドで相手をつかみます。つかみに成功したらガードボタンは押したままです。ガードをはなせば相手をはなします。相手をつかむとそこから様々な攻撃を繰り出せます。つかまれた方は、それに対しての防御、反撃ができます。それぞれの可能な行動については下の表を参照してください。

つかみ	Ⓖ(押しっぱなし)＋㊥	つかみモーションが出て相手をつかめたら組み合う(相手が立っている場合)
下段つかみ	▽＋Ⓖ(押しっぱなし)＋㊥	つかみモーションが出て相手をつかめたら組み合う(相手がしゃがんでいる場合)

つかんだ側が可能な行動

※ガード、投げ抜け以外はガードボタンを押したままで入力。

移動	▶	方向キーを入れた方向へ移動
くずし	▷ ◁	相手の向きを変える
打撃技	㊤or㊦	押したボタンに対応した打撃技で攻撃
投げ技	㊥	相手を投げる
ガード	Ⓖ(＋▼)	相手の打撃技をガード
投げ抜け	Ⓖ＋㊥	相手が投げてきた場合、タイミングにより相手の投げ技を抜ける

つかまれた側が可能な行動

離れる	◁ ◁	相手のつかみをふりほどく
こらえる	◀ (相手の移動方向と反対の方向キー)	相手の移動に対してふみとどまる
打撃技	㊤or㊦	押したボタンに対応した打撃技で攻撃
投げ技	Ⓖ＋㊥	相手を投げる
ガード	Ⓖ(＋▼)	相手の打撃技をガード
投げ抜け	Ⓖ＋㊥	相手が投げてきた場合、タイミングにより相手の投げ技を抜ける

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

防御について

相手の打撃技は防御できます。つかみ動作、奥義、自分の背後からの打撃技は防御できません。

ガード	Ⓖ	ボタンを押しているあいだ相手の上段攻撃と中段攻撃を防御します
しゃがみガード	▼＋Ⓖ	ボタンを押しているあいだ相手の下段攻撃を防御します
受け身	（着地の直前に）Ⓖ＋㊥	空中に浮かされた場合、着地で受け身を取りダメージを軽減します

グロッキー

相手の打撃技を受けると、一定の条件でグロッキーになる場合があります。グロッキー中は全くの無防備になりますので、方向キーとボタンを連打して回復しましょう。

起き上がり

相手の攻撃を受けて自分のキャラクターがダウンした場合に、可能な行動を紹介します。何も操作しなければその場で起き上がります。

回転起き	方向キー	方向キーを入れた方向に回転してから起きる
連続回転起き	（回転中に）同じ方向キーを2回押す	方向キーを入れた方向にさらに回転してから起きる
起き上がり攻撃（中段）	㊥	中段攻撃を出しながら起きる（回転後も可能）
起き上がり攻撃（下段）	㊦	下段攻撃を出しながら起きる（回転後も可能）
そのまま	Ⓖ＋ジャンプ	一定時間後に起きる（回転後も可能）

SLPM 86033

キャラクター紹介

プレイヤーが使用できる10人の格闘家達と、トーナメントモードに出現する４人のボスキャラクター達を紹介します。固有技は、ここで紹介しているもの以外にも多数用意されています。ゲーム中に探してみましょう。

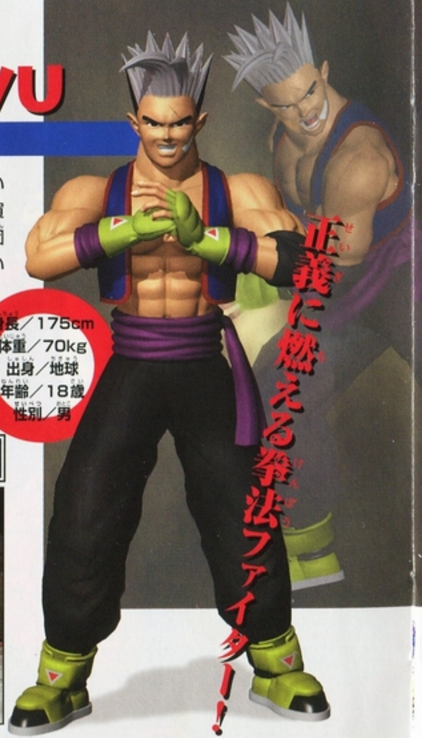
CHUJI-WU

チュージ・ウー

最近、カッツ財団によりトバル星の鉱山の買い占めと、勝手な採掘が始まった。そのため、買い占めで職を追われた鉱山労働者達と、財団の間で小競り合いが頻発するようになっていた。そのことを知った同じく鉱山労働者であるチュージは、財団の態度に腹を立てる。そして財団の当主がグリン・カッツだと勘違いし、彼を叩きのめすため99回大会出場を決意するのだった。

身長／175cm
体重／70kg
出身／地球
年齢／18歳
性別／男

奥義…………爆烈発破



正義に燃える拳法ファイター!

固有技

弐風残鉄・改(にふうざんてつ・かい)	㊤ ㊤ ㊥ (長く押せばダメージ増加)
健転掃腿(けんてんそうたい)	㊤ ㊤ ㊦
撃心肘(げきしんちゅう)	㊥を長く押す
虎開(こかい)	▷ + ㊥
崩岩破(ほうがんは)	▷ ▷ + ㊥
崩山破(ほうざんは)	◁ + Ⓖ + ㊥
跳脚(ちょうきゃく)	立ち上がりに ㊥ ㊥
連刀掃腿(れんとうそうたい)	㊦ ㊥ ☆ ㊦
幻身残鉄(げんしんざんてつ)	Ⓖ + ㊦ 強地鉞がでる前に ㊥
大外刈り(おおそとがり)	つかんでいる時に ▶ ㊥

撃心肘

連刀掃腿

崩岩破

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。☆印はジャストフレームシステムが使える技です。

EPON
エポン

以前エポンの父親は、大会で数々の対戦者達をひどい方法で痛めつけ、スーパートバルマンになったことがあった。それというのも、大きな病にかかっていた幼少のエポンを助けるために、どうしても多額の賞金が必要だったからだ。しかしそのラフファイトが世間から非難を浴び、彼は格闘界から追放され、失踪してしまう。育ての親からそのことを聞かされたエポンは、父親の汚名を晴らすべく、再び大会に出場するのだった。

身長／165cm
体重／50kg
出身／キッタイク星
年齢／19歳
性別／女

奥義……プレステルアロー

固有技

ワンツーストレート	(上) (上) (上)
ミラージュコンボ	(上) (上) (中) (中)
コンボトリプル	(上) (中) (下)
ワンツーロー	(上) (上) (下)
オーロラステップ	◁ ＋ (上) or 走って (上)
オーロラレイン	▷ ▷ ＋ (中)
オーロラソルト	◁ ＋ (中)
リーサルエポン	▽ ▽ ＋ (中) or △ △ ＋ (中)
サイクロンダンス	▷ ＋ (下) (中)
車投げ(くるまなげ)	つかんでいる時に (中)

オーロラソルト

ワンツーロー

サイクロンダンス

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

OLIEMS
オライムス

かつてオライムスの師匠が『トバルNo.1』に出場したことがあった。しかし彼はそのとき対戦相手のキッタイク星人(エポンの父親)にこてんぱんに打ちのめされ、あまつさえ「チキン野郎」と罵声を浴びせられる。有名な武闘大会で屈辱されたことにより、それ以来キエンタック星人は見た目より弱いと噂されるようになってしまった。オライムスはキエンタック星人の誇りと名誉を挽回するため、優勝を狙って大会に出場する。

身長／198cm
体重／110kg
出身／キエンタック星
年齢／20歳
性別／男

誇りを重んじる長身の戦士!

奥義……………トサカッター

固有技

マシンガンナックル	◁ + ㊤ ㊤ ㊤ ㊤ ㊤
キエンタックヒール	㊥ ㊥
タイガースラスト	▷ + ㊥ ㊥
ドゥードゥータックル	▷ ▷ + ㊥
サニーサイドステップ	ドゥードゥータックルのあと、△▽で移動、▷で頭で攻撃
ガゼルアックス	◁ + ㊥ ㊥ ㊥ ㊥
フライハイ	◁ ◁ + ㊥
フライドブロー	立ち上がりに ▷ + ㊥
チキンフットボマー	立ち上がりに ▷ + ㊥ を長く押す
キエンタックブリーカー	つかんでいる時に ▶ ㊥

マシンガンナックル

キエンタックヒール

チキンフットボマー

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

HOM
ホム

どうも最近、体のキレが悪い。急に眠くなるし、気づくと師匠であるフェイに殴られている。こんな調子ではいつまでたっても免許皆伝されないし、独り立ちできない。そう考えたホムは、フェイを見返してやろうと99回大会に出場することにした。フェイからは「お前は途中で止まる」と出場に反対されるが、ホムにはその意味がよくわからない。無視して出場の手続きをしてしまった。

身長／180cm
体重／150kg
出身／トバル星？
製造年数／21年
性別／？

強さを求める作業用ロボット！

奥義……モルモランビーム

固有技

フジヤマサンライズ	◁＋㊤㊥
無限スクリューパンチ(むげんスクリューパンチ)	強上段攻撃㊥㊥㊥……
タキノボリ	◁＋㊥
マメデッポウ	立ち上がりに◁＋㊥
遠矢落し(とおやおとし)	▷▷＋㊥㊥
おぼろまね	△㊥ or ▽㊥
マジックハンド	◁＋Ⓖ＋㊥
ヘリトンボ	◁◁＋(㊥ or ㊦) 中の後に、中連打。前後に移動可能
渦潮の舞・序(うずしおのまい・じょ)	◁◁＋㊦
スクリューボム	つかんでいる時に◀㊥

フジヤマサンライズ

ヘリトンボ

タキノボリ

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

FEI-PUSU
フェイ・プウスー

どうも最近、ホムの調子が悪い。たたけば直るにせよ、修行中に急に動かなくなったりする。思い当たることと言えば特殊なモルモラン石、「王者の石」のことだけである。実は、ホムはフェイが66回大会で優勝して手に入れた「王者の石」を動力源として動くロボットだったのだ。どうやらその石の力が弱まっているらしい。再び「王者の石」を手に入れるには、『トバルNo.1』で優勝するしか方法がなかった…。

身長／161cm
体重／50kg
出身／地球
年齢／？
性別／男

奥義… 疾風怒涛諸猛究極 風雲雷神黒激球 略して黒玉

固有技

猿舞(えんぶ)	㊤ ㊤ ◁ ㊥
コンボトリプル	㊤ ㊥ ㊦(☆㊦)
飛空襲(ひくうしゅう)	▷ ㊥
残雷手(ざんらいしゅ)	◁+㊥ or 立ち上がりに ◁+㊥(中連打により、威力が上がる)
残雷脚(ざんらいきゃく)	◁+㊥で、連打中に㊦
倒誅下掃(とうちゅうかそう)	◁ ◁+㊥ ㊦ ㊦
朧打(おぼろうち)	△+㊥ or ▽+㊥
地脚双打砲(ちきゃくそうだほう)	㊦ ㊥
仁背砲(にはいほう)	▷+㊦ ㊦
水車投げ(すいしゃなげ)	つかんでいる時に ▶◁+㊥

残雷手

地脚双打砲

朧打

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。☆印はジャストフレームシステムが使える技です。

ILL-GOGA

イール・ゴガ

98回大会で優勝し、彼女に鼻輪を贈ろうと考えていたイール。自分の雄姿を見てもらおうと彼女を試合会場に呼んだまでは良かったが、イール自身はボロ負け。そのうえ彼女は優勝したグリンを好きになってしまい、イールには目もくれなくなってしまった。彼女の気持ちを取り戻すには、グリンをメッタメタのギッタギタにやっつけるしかないと思い、99回大会への出場を決意する。

恋を胸に闘うパワーファイター!

身長／201cm
体重／180kg
出身／ワコイバヤイ星
年齢／?
性別／男

奥義……グランウェーヴハンマー

固有技

ワイルドラッシュ	㊤ ㊤ ㊤
アクセルテイル	◁ + ㊤
バットバットヘイト	▷ ▷ + ㊤ ㊤ ㊦
スイングアッパー	◁ ◁ + ㊥
クラッシュキック	▷ + ㊥
ニートラック	▷ ▷ + ㊥
ホップクレーン	◁ + Ⓖ + ㊥
スコーピオンファング	◁ + ㊦ ㊦
スコーピオンテイル	◁ + ㊦ ㊥ ㊥ ㊥
ペンデュラム	つかんでいる時に ▶◁ + ㊥

スコーピオンテイル

ホップクレーン

バットバットヘイト

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

MARY-IVONSKAYA
マリー・イボンスカヤ

ある日、マリーのもとにグリン・カッツの執事から手紙が届いた。手紙は、グリンに格闘をあきらめて家を継ぐ勉強をして欲しいため、マリーにグリンの今大会優勝を阻止して欲しいと出場依頼の話だった。そして封筒には、金額が書かれていない小切手が同封されていた。折しもマリーは家庭の事情で金銭的に余裕がなく、プロレスで稼ごうにも敵がいない状態だった。小切手と闘いの魅力に逆らえず、マリーは出場を決める。

身長／189cm
体重／140kg
出身／地球
年齢／33歳
性別／女

奥義……ロシアンショットプット

SLPM 86033

固有技

トリプルチョップ	㊤ ㊤ ㊤
ドロップキック	▷▷＋㊤
ロシアンラリアット	◁＋㊤（長く押せばダメージ増加）
パワースタンス	◁＋Ⓖ＋㊥（相手の打撃技が当たればつかむ）
エルボークラッシュ	▷＋㊥ ㊥
ヘルズアックス	◁＋㊥（長く押せばダメージ増加）
ヘビータックル	▷＋Ⓖ＋㊥
ジャイアントスイング	つかんでいる時に ▶◁＋㊥
コブラツイスト	相手左側をつかんでいる時に ㊥
DDT	つかんでいる時に ㊥

パワースタンス

ジャイアントスイング

ヘルズアックス

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

GREN-KUTS
グリン・カッツ

99回大会で、ウダン皇帝にこそ勝てなかったものの、見事スーパートバルマンになったグリン。しかし最近、グリンの耳にカッツ財団の悪い噂が入ってきた。どうやら財団はトバル星で土地の買い占めなどかなりの悪事を働いているようなのだ。このままではカッツ家の名誉に傷が付くと思ったグリンは、財団の調査のためトバル星へ向かう。そしてそのついでにと、99回大会への出場を決めるのだった…。

身長／175cm
体重／70kg
出身／地球
年齢／18歳
性別／男

奥 義…… ロイヤルスウォード

固有技

ワンツーハイキック	㊤㊤㊤
カッターローキック	㊤㊤㊤㊦
トリプルハイキック	Ⓖ＋㊤㊤㊤
カスケード	㊤㊥㊦
リバースダブルキック	強上段攻撃でガードされたとき㊤
ノーブルサマー	立ちあがり◁＋㊥㊥
グースステップ	(△△ or ▽▽)＋㊥ (中押しっぱなし)片足で移動可能。
アフタヌーングロウ	グースステップの最中に、㊤
リッパーキック	◁＋㊦すぐに㊥
フロントスープレックス	つかんでいる時に㊥

ノーブルサマー

グースステップ

リッパーキック

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

CHACO-YUTANI

チャコ・ユタニ（湯谷茶子）

トバル星に突然蔓延し始めた邪悪な「気」を調査するため、宇宙パトロール隊から派遣された女性、チャコ。彼女はカッツ財団があやしいことはつかんだが、決定的な証拠は見つけられずにいた。そんな折、『トバルNo.1』99回大会が開催されることになった。チャコは三つの理由により、出場を決意する。新しい手がかりを得るためと、もちろん格闘に自信があるため、そして偶然見かけて一目惚れしたグリンにもう一度会いたいため…。

身長／174cm
体重／58kg
出身／地球
年齢／23歳
性別／女

奥義……独立式掌破練気弾

悪事を暴く宇宙パトロール隊員！

固有技

連捶掃双脚（れんすいそうそうきゃく）	上 上 下
猛虎硬爬山（もうこうこうはざん）	中 G 上 中
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	中 G 中
裡門腓蹴（りもんひしゅう）	中 G 下
渦螺旋掌（うずらせんしょう）	中＋▷
螺旋掌（らせんしょう）	▷＋中
双統掌（そうとうしょう）	▷ ▷＋中
単陽打（たんようだ）	◁＋中 中
旋踵刃（せんしょうじん）	◁＋中＋下
腕ひしぎ逆十字（うでひしぎぎゃくじゅうじ）	相手の右or左or後をつかんでいる時に 中

双統掌

猛虎硬爬山

渦螺旋掌

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

DOCTOR V
ドクターV

有名な外科医であり、武闘家でもあるドクターV。医学の道を極めたいと思っている彼は、先端技術に限界を感じ、宇宙中を旅して古代の医学を調べていた。すると古代の医学書は、必ずと言っていいほどある石について言及してあった。それは『トバルNo.1』でウダン皇帝に勝った者だけに与えられる「王者の石」のことである。その石が自分の研究に役立つと思ったドクターVは、大会の出場を決意する。

身長／202cm
体重／105kg
出身／地球
年齢／32歳
性別／男

人体を知りつくした格闘外科医!

奥義……サージカルワイクーフォトン

固有技

ワンツーローキック	㊤ ㊤ ㊦
パワーストレート	◁ + Ⓖ + ㊤
ダブルソークミドルキック	▷ + ㊤ ㊤ ㊥
ダブルソークローキック	▷ + ㊤ ㊤ ㊦
エルボーニーコンボ	▷ + ㊥ ㊥
トリプルティーカウ	◁ + Ⓖ + ㊥ ㊥ ㊥
ダブルニーローキック	◁ + Ⓖ + ㊥ ㊥ ☆㊦
ライズアップコンボ	▷ + ㊦ ㊥ ㊤
ロースピンハイティープ	◁ + ㊦ ㊥
デスプレス	つかんでいる時に ㊥

トリプルティーカウ

パワーストレート

ダブルニーロキック

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。☆印はジャストフレームシステムが使える技です。

MUFU
ムーフー

ジャルング星からやってきた原住民。やはり言葉がわからないので、未だに謎の多い人物。

恐るべきリーチを誇る!

NORK THE MYSTERIOUS
怪人ノーク

アタマの弱さは相変わらずだが、ウダン皇帝が一目おく腕力はさらにアップしているとか…。

パワーならばナンバー1

SLPM 86033

あらゆる武術を極めた王!

EMPEROR UDAN
ウダン皇帝

前回の大会でグリンが挑戦したが、やはり最後に立っていたのはウダン皇帝だった。しかし今大会では、ウダンをも上回る強敵が存在しているらしい。

MARK THE DEVIL

魔王マーク

カッツ財団の理事長が欲に目が眩み、無秩序に鉱山を掘りまくった結果、封印がとけて地上にあらわれた伝説の戦士。トバル星古代史に最強伝説を残すほどの強力な戦士だったようだが、実はその素性を誰も知らない。
山中に封印されていた理由は不明。
どこへ行ってしまったのか？何をしようとしているのか？
全ては謎に包まれている。

身長／？
体重／？
出身／？
年齢／？
性別／？

SLPM 86033

クエストモード解説

10人の格闘家たちは、様々な思惑を胸に秘め武闘大会に参加する。しかし、その影ではもうひとつの試練が彼らを待ち受けていた…。

クエストモードとは

このモードは、町やダンジョンの中を舞台に冒険を楽しむモードです。プレイヤーの目的はゲームを開始した時点では謎に包まれています。モンスターを倒し、アイテムを手に入れ、難関を突破してください。

キャラクター選択

トーナメントモードと同様にキャラクターを選択し、決定して下さい(4ページ参照)。選べるキャラクターの種類もトーナメントモードと同様です。なお、このモードは1P対2Pの対戦はできません。

ゲーム画面の見方

キャラクターのいる場所によりゲーム画面の視点が変わりますが、画面の見方は同様です。

❶プレイヤー残り体力
ダメージを受けるごとに減っていきます。ゲージが0になるとゲームオーバーです。

❷モンスター残り体力
モンスターと出会った場合、ここにモンスターの残り体力が表示されます。

❸現在の階数
ダンジョン内でのみ自分のいる階数を表しています。

❹マップ
自分のいる階の地図を表示します。

❺満腹度
移動するごとに減っていき、0になると体力が減っていきます。

SLPM 86033

メニュー画面の見方

セレクトボタンでメニュー/ステータス画面が開きます

- ●アイテム…………袋の中からアイテムを取り出します。
- ●寝る……………その場で寝て体力を回復しますが、満腹度が減ります。
- ●そうび…………特殊な石を取った場合、装備できます。

ステータス画面の見方

❶石
特殊な石を装備した場合、ここに表示されます。

❷満腹度
動くごとに減っていき、0になると体力が減ってしまいます。アイテムを使って回復しましょう。

❸お金(単位:モル)
手に入れたお金の総額を表示しています。

❹時間
ゲームを開始してから現在までにかかった時間を表示しています。

❺頭/左手/左足/体/右手/右足
キャラクター各部位の経験値とレベルを表示しています。

❻投げ/ガード
投げと防御力についての経験値とレベルを表示しています。

【経験値について】

モンスターを倒した場合など、キャラクターに経験値が入ります。経験値はバトル中にプレイヤーがどの技を使用したかによって、体の部位ごとに振り分けられます。経験値が一定値以上蓄積されると、その部位がレベルアップします。

特殊操作

クエストモードでのみ可能な操作を紹介します。

走る	△ ▲	走る（キャラクターの正面方向のみ可能）
ストップ	Ⓖ	移動中にその場で止まる
ターン	Ⓖ ＋ ◀ or ▶	その場で方向転換
180°ターン	Ⓖ ＋ ▽ ▽	その場でキャラクターの背後方向を向く
よじ登る	ジャンプ ＋ ▲	高い壁などを登る
方向固定移動	○ボタン ＋ 方向キー	前を向いたまま前後・左右・斜めに移動
アイテムをつかむ	Ⓖ ＋ ○ボタン	足元にあるアイテムを取る
アイテムを使う	Ⓖ ＋ ㊥	現在持っているアイテムを使用
アイテムを投げる	Ⓖ ＋ ㊤	現在持っているアイテムを投げる
アイテムを置く	Ⓖ ＋ ㊦	現在持っているアイテムを置く
アイテムを袋に入れる	Ⓖ ＋ ○ボタン	現在持っているアイテムを袋に入れる（8個まで可能）
ウィンドウを開く	セレクトボタン	ウィンドウ開く（○ボタンで項目の決定・×ボタンでウィンドウを閉じる）
オンラインマニュアルオン／オフ	L2ボタン	アイテムなどの説明が表示されるオンラインマニュアルの表示切り替え

[アイテム]

モンスターを倒した後など、アイテムが落ちている場合があります。アイテムには食べ物や薬など様々な効果をもたらすものがあります。また、お金は空中に浮遊しているものと、モンスターを倒して手に入るものがあります。モンスターを倒した場合のお金は、持ったり投げたりできます。

[モンスター]

冒険中にモンスターと遭遇するとバトルになります。戦闘方法はトーナメントモードと同様です。

[石]

属性を持った特殊なアイテムです。使い方次第ではプレイヤーの大きな助けになるでしょう。

[セーブについて]

教会でのみ、現在のゲーム状況をセーブすることができます。画面に従ってセーブをしてください。セーブした状況から冒険を再開したい場合は、メニュー画面を開いてロードの項目を選択し、決定してください。**また、クエストモードでセーブしたキャラクターは他のモードでも使用可能です。**
使用方法は4ページを参照してください。

©1997 スクウェア／ドリームファクトリー
キャラクター：©1997 スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒 1-8-1 アルコタワー
スクウェア・ユーザーサポート PHONE:03-5496-7117

SLPM 86033

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.